

количество вариантов (сюжетов), которые образуют в конечном итоге необходимое количество социальных и педагогических эффектов. Иными словами, игрушка должна быть системой.

Таким образом, из противопоставлений полярных состояний извлекаются позитивные составляющие и на основе этого образуется новое качество.

Следующая пара: знаковая (узнаваемая) — незнаковая (неузнаваемая). Позитивные качества знаковой игрушки — это наличие педагогической концепции, выраженной сюжетно. Негативные качества — количество сочетаний (сюжетов) мало, ограничено рамками одной выразительности. В незнаковой (абстрактной) игрушке позитивно бесконечное количество сочетаний, спонтанный эффект, высокий коэффициент непредсказуемости результата и негативно то, что абстрактные формы все равно стремятся обратиться в знаковые, однако путь этот неуправляем, так как осуществляется вне педагогической концепции, поэтому развитие идет в случайном направлении, а воспитательный эффект уменьшается.

Вывод: в игрушке должны совмещаться знаковые и незнаковые элементы. Их доля зависит от типа игрушки и от поставленной задачи. Но, очевидно, в игрушке должны присутствовать и педагогическая программа, и спонтанный эффект, обеспечивающий выход в игре на новые тектонические принципы, позволяющие погрузить ребенка в стихию материала и развить его конструктивные способности. В спонтанной игре реализуется возможность развития заложенной в ребенке способности своеобразного понимания тектоники (у взрослого человека эта способность подавляется жизненным опытом). Такая игрушка позволяет получить новую выразительность.

Еще одна пара: «законченная — незаконченная» игрушка. В первом случае облегчен выбор игрушки при покупке, она проста, доступна для восприятия, но такая игрушка развивает только мышление и воображение и не развивает восприятие. Поскольку игра должна содержать продуктивные виды деятельности и развивать восприятие, игрушка должна быть незаконченной. В такой игрушке присутствуют два вида труда: машинный (производственный) — то, что есть в готовой игрушке, и ручной — то, что должен делать сам ребенок. Машинный труд — в виде готовых элементов, ручной — в виде заготовок. Ручной труд является продолжением машинного, вместе они выражают одну педагогическую концепцию, но при этом каждый из них сохраняет присущую ему специфику. В незаконченной игрушке, доведенной руками ребенка, останется след его деятельности. Такая игрушка и развивает в ребенке восприятие.

Вывод: игрушка должна содержать производственный и самостоятельное начала.

Исследуем еще одну пару: «наименьший возраст — наибольший возраст», допустим, 3—5 лет. Эта пара имеет несколько отличный механизм разрешения в силу специфичности самой задачи, а именно разрешение во времени. Имея в виду то, что игрушка должна опережать развитие ребенка, в нее необходимо заложить полную программу развития на нижний и верхний возрастной предел, постепенно замещая одни формы игровой деятельности другими.

Вывод: игрушка должна быть «взрослеющей».

Таким образом, сформулирована концепция игрушки, в которой не только содержатся известные требования, но, и это главное, появились новые и очень существенные требования к игрушке вообще как части программы развития ребенка. Следует отметить, что поначалу новые основания были скрыты от проектировщиков, и их определение стало возможным лишь на базе освоения всего массива имеющейся информации, привлеченной для разрешения полярных пар.

Новая концепция игрушки как системы, предназначенной для воспитания и развития ребенка, теперь содержит формообразующие составляющие: игрушка должна быть спонтанной, в необходимой мере самостоятельной, системной, «взрослеющей».

Вообще следует отметить, что перед проектировщиком всегда стоит задача формирования новой концепции любого предмета, постоянный поиск новых его свойств. Концепция предмета, образованная на основе модели личности, формируется для данного времени и данного уровня развития общества, и она действительна на период, пока не произойдут какие-либо изменения социального плана (новый этап в развитии общества, переосмысление позиций, установок и т. д.) или не появятся новые научные данные.

Итак, преимущества метода полярных проб следующие:

- он универсален в отношении объекта;
- весь материал исследуется в структурированном виде, что делает его легко управляемым;
- сокращается труд за счет использования матриц;
- увеличивается возможность получить оригинальные решения;
- обеспечивается целенаправленный поиск (определяется верное направление) вместо «прочесывания» всего смыслового поля;
- метод действителен на всех этапах проектирования.

ЛИТЕРАТУРА

1. ШЕПТУЛИН А. П. Диалектический метод познания. — М.: Политиздат, 1983.
2. Зрительные образы: феноменология и эксперимент: [Сб. переводов]. — Душанбе, 1972.
3. МУХИНА В. С. Психология дошкольника. — М.: Просвещение, 1975.

Получено редакцией 24.03.83

Проекты, изделия

ОВЧИННИКОВ А. А.,
канд. архитектуры, МВХПУ,
НОВОСЕЛОВА С. Л.,
канд. психологических наук,
НИИ дошкольного воспитания АПН СССР

МЕБЕЛЬ-ИГРУШКА ДЛЯ ДЕТСКОГО САДА

Организация игрового пространства для самостоятельной игры детей дошкольного возраста — проблема большой практической важности.

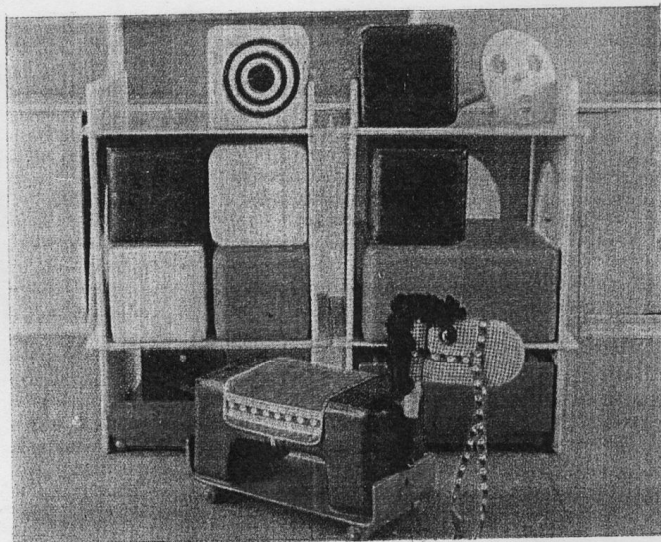
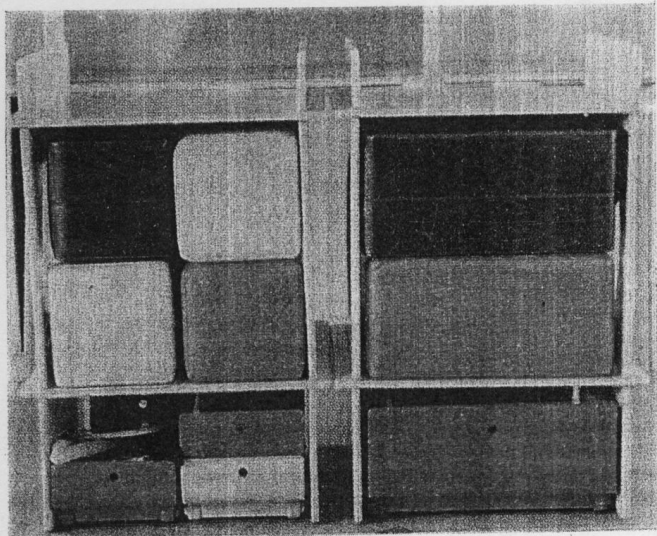
Практика воспитания детей в игре испытывает острую необходимость в полифункциональной игрушке для коллективных игр, которую промышленность не производит, и ее начинают изготавливать в передовых детских садах сами воспитатели. Стабильная пространственная локализация уголков, их тематическая пестрота и разностильность игрового оформления препятствуют свободному комбинированию игрушек в коллективной игре, мешают развернуться детскому воображению — выйти за рамки темы, «заданной» уголком. В игровых уголках дети играют с предметами и игрушками относительно мелкими. Игровое оборудование не всегда соответствует масштабу игрушек, игрушечная же мебель иногда подбирается по росту детей, но чаще случайно по размеру. Однако именно мебель и другое игровое оборудование являются ключевыми средообразующими предметами для создания игрового уголка.

Обучение письму и чтению в детском саду при всей его своевременности и необходимости имеет свою обратную сторону: на занятиях двигательная активность ограничена. Иное дело игра. Ее нужно использовать для повышения двигательной активности детей. Добиться этого можно, если заменить или дополнить стабильные игровые уголки таким оборудованием игрового пространства, которое дети сами или под руководством воспитателя могут переносить и комбинировать, создавая предметную опору для различных по сюжету игр.

Специальный эксперимент, проведенный по методике организации игрового пространства с помощью произвольно перемещаемых крупных объемных предметов, показал, что дети способны наделять в игре исходные предметы или сооруженные из них постройки знаковой игровой функцией. Эксперимент показал, что при переносе крупных предметов, сооружении из них построек, размещении их в той или иной части игровой комнаты, дети значительно больше и разнообразнее двигаются, чем при игре в игровых уголках. Игровые задачи решаются уже не только в микропространстве, сомасштабном росту самого ребенка и предметно миру взрослых. Большой куб может стать столом; куб, поставленный на куб, рождает в воображении ребенка образ холодильника, дерева или башни; поставленные рядом кубы превращаются в кровать или автомобиль для куклы или самого ребенка.

Эксперимент с разнообразными условными крупными предметами выявил их существенные достоинства как средообразующего элемента: как мебели, используемой в игре, и как игрушек с произвольно меняющимся назначением.

1, 2. Мебель-игрушка для детского сада.
 Авторы проекта: А. А. Овчинников
 (руководитель), П. П. Гурбейн,
 Ю. Е. Милоков, С. Л. Новоселова
 (научный консультант)



ем и названием.

Психолого-педагогический анализ особенностей реализации всех этих функций условных предметов непосредственно в игре детей позволил определить те требования, которые полезно учесть при художественном конструировании набора этих предметов.

В процессе экспериментальной работы и теоретического осмысления ее результатов, в котором приняли участие педагоги, психологи и дизайнеры, сформировалась идея создания трансформируемой игровой среды — набора многофункциональных игровых элементов, обладающих в первую очередь свойствами игрушки и в то же время надежных некоторыми качествами мебели, то есть пригодных для сидения (функция стула), действия и занятий (функция стола), лежания (функция кровати) и т. д.

Такая пространственная игрушечно-мебельная среда в целом рассматривалась как важный фактор воспитания детей, способствующий их развитию.

Набор игровых элементов представляет собой комплект мягких элементов различной формы, сочетающихся по своим размерам с ростом и силами детей. Объемы выполнены из пенополиуретана и обтянуты моющейся искусственной кожей ярких цветов.

Условные игровые предметы могут быть отнесены к подвиду игрового оборудования для сюжетно-ролевых игр с использованием сюжетно-образных игрушек. Возрастное назначение набора условных игровых предметов достаточно широко. Он пригоден для использования в индивидуальных и коллективных играх детей от 2 до 6—7 лет.

Набор составляется из готовых предметов, которые могут быть использованы в игре и по отдельности, и как материал для сооружения различных построек, не регламентируемых инст-

рукцией.

Сомасштабность и взаимная сопрягаемость конструктивных элементов должна обеспечить удобство их сборки и разборки в процессе игры и при складировании.

Набор требует для своего изготовления легких синтетических материалов, хорошо сохраняющих форму изделия при многократном интенсивном употреблении и отвечающих необходимым гигиеническим требованиям. По своему размеру отдельные элементы набора должны быть сомасштабны игрушкам средней величины и росту ребенка. Конструкции, сооруженные ребенком из предметов набора, могут быть сомасштабны крупным игрушкам, его росту, а также предметной среде взрослых.

Набор в целом является комплексной игрушкой, собираемой для хранения в стеллаже, являющемся частью интерьера игровой комнаты.

По своему художественному решению набор является игрушкой с неизобразительным условным декоративным образом. В комплект набора могут входить сюжетные дополнения, помогающие ребенку ввести элементы набора в игру.

Все объемные элементы игрового комплекта модульны по отношению друг к другу, то есть соразмерны по выбранным габаритам (сторона основного «кубика» равна 250 мм). Форма элементов выбрана с целью обеспечить возможно больше игровых ситуаций при ограниченном числе (13) самих элементов.

Наружная яркая обтяжка элементов из искусственной кожи снабжена карманами для укрепления дополнительных сюжетных образных деталей.

Мягкие объемные элементы вкладываются в открытые тележки — лотки на колесиках, что значительно обогащает игровые возможности комплекта.

Все объемные элементы хранятся в секциях сборно-разборного щитового шкафчика — «этажерки». Тележки находят себе место под нижними полками. Эти емкости, выполненные из клееной фанеры, собираются с помощью пазовых соединений. Фанера окрашивается нитроэмалью яркого цвета. Емкости служат как игровой средой для самих детей, так и хранилищем игрушек.

Высота шкафной емкости 980 мм. Нижняя игровая плоскость расположена на высоте 300 мм, что соответствует росту и физическим возможностям детей.

Набор «мебель-игрушка» значительно повышает уровень самостоятельности, инициативности и творчества детей в игре.

Экспериментальная апробация набора показала, что его использование в детском саду открывает новые возможности для организации детей и их общения в трансформируемом игровом пространстве, для повышения эффективности игры как важнейшего средства всестороннего воспитания дошкольников.

Получено редакцией 10.08.84

Фото В. П. КОСТЫЧЕВА